www.mr-modellbaushop.de

parkzone

Habu BNF & PNP Bedienungsanleitung

BNF™ PLUG-N-PLAY

Technische Daten:	
Spannweite:	920mm
Länge:	1100mm
Gewicht:	1300 g
Regler:	E-flite® 60-Amp Pro Switch-Mode BEC Brushless Regler
Ladegerät:	Regelbarer 12V Schnelllader **(BNF)**
Flugakku:	E-flite 4S 14.8V 3200mAh 30C LiPo **(BNF)**
Empfänger:	Spektrum™ AR500 5-Kanal **(BNF)**

www.mr-modellbaushop.de

BNF
BIND-N-FLY

PNP
PLUG-N-PLAY

Habu EDF Einleitung

Vom tiefen High Speed Überflug, zu exakt gesteuerten Mehrzeitenrollen, die Habu ist ein echter Sport Jet in jeder Disziplin. Optimierte Lufteinlässe ermöglichen eine sehr hohe Geschwindigkeit verbunden. mit unkritischen Langsamflugeigenschaften. Dank des präzise angelenkten Seitenruder sind Snap Rolls, Spins und Messerflug möglich.

Mit dem optionalen Fahrwerk sind perfekte Starts und selbst "Nose High" Landungen möglich. Ohne Fahrwerk starten Sie die Habu perfekt aus der Hand für volle Leistung und Performance.

Die Habu ist komplett mit 5 digitalen Präzisionsservos ausgestattet, dem E-flite Delta V 15 Impeller und einem 3200 KV 6- Pol Brushlessmotor mit einem E-flite 60A Regler. Die Bind-N-Fly Version enthält zusätzlich: einen 4S 3200 mAh LiPo Akku, ein 3/4S Lipo Balancer Ladegerät und einen AR500 Empfänger.

Die Plug -N-Play Variante benötigt einen 4S 3200 - 3300 Li-Po Akku , ein Ladegerät, Sender und Empfänger.

Die Decals sind bereits an dem Modell angebracht und in weniger als einer Stunde sind Sie bereit für Ihren ersten Flug mit der Habu. Das bedeutet weniger bauen und mehr Zeit zum Fliegen !

Warnung: Obwohl ihre Parkzone Habu fast flugfertig ausgeliefert wird, ist dieses Flugzeug nur für den erfahrenen Piloten gedacht und kein Spielzeug. Falscher oder nicht sachgemäßer Gebrauch kann zu Verletzungen oder Beschädigungen führen. Das Flugzeug sollte nur von erfahrenen Piloten und auf Grund der hohen Geschwindigkeit nur auf ausreichend großen Flächen bewegt werden. Am besten ist dieses ein Modellflugplatz.

Hinweis: Verwenden Sie einen Flugsender mit voller Reichweite mit 4 Kanälen oder mehr (SPMR5500, SPMR6600 oder SPMR7700) für die Habu BNF und PNP.
Für die PNP Version wird noch ein Empfänger (SPMAR500 oder SPMAR6200) sowie ein Akku und Ladegerät benötigt.

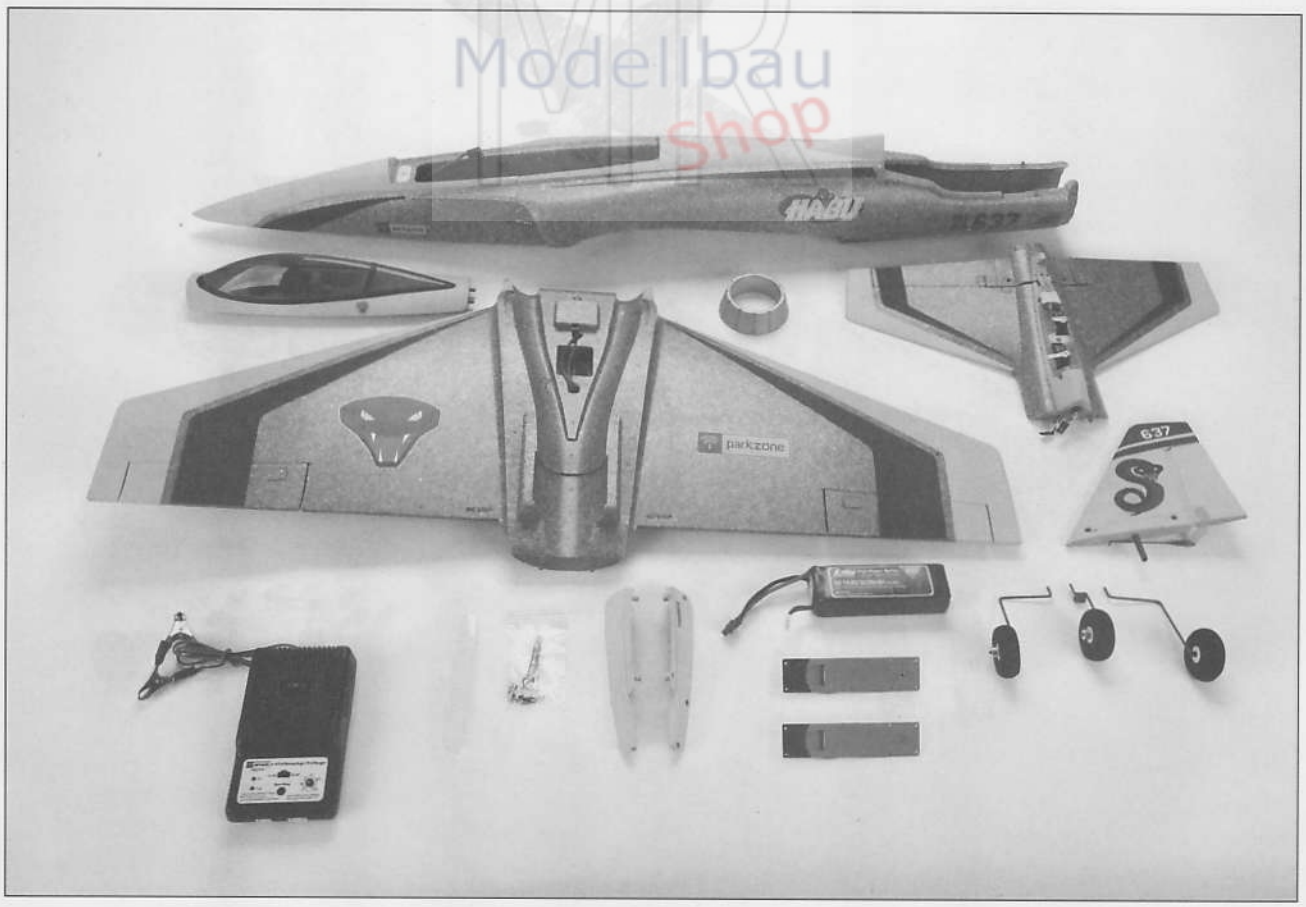
MR Modellbau Shop

www.mr-modellbaushop.de

BNF
BIND-N-FLY

BNF Inhalt

- Rumpf mit:
  - 60-A Pro Switch Mode BRC Brushless Regler
  - Delta V 15 69mm EDF Impeller Einheit
  - AR500 Empfänger
- Rumpfabdeckung mit Kabinenhaube
- Tragfläche
- Höhenruder
- Heckauslasskonus
- Seitenruder
- Abdeckplatte / Bugradhalterung 2x
- 3 / 4S LiPo Balancer Ladegerät
- 3200mAh 4S 30C LiPo Akku
- Klebeband
- Schraubensatz mit Bindestecker und 1.5mm Inbusschlüssel
- Seitenruderabdeckung Links und Rechts
- Linkes Fahrgestell
- Rechtes Fahrgestell



www.mr-modellbaushop.de

Laden des Flugakkus (nur BNF Version)

BNF BIND-N-FLY

Ihr Habu wird mit einem 12V Balancer Lipo Ladegerät und einem 4S Lipo Akku geliefert.
Sie dürfen das LiPo Akku ausschließlich nur mit einem geeigneteten Ladegerät laden, wie zum Beispiel dem mitgelieferten. Lassen Sie den Akku niemals beim Laden unbeaufsichtigt. Falscher oder nicht sachgemäßer Umgang aus dem nichtbefolgen dieser Anweisung kann ein Feuer zu Folge haben. Laden Sie den Akku auf einer feuerfesten Unterlage. Wir empfehlen den Akku während des Zusammenbaues zu laden, da ein voller Akku später bei weiteren Schritten benötigt wird.

DC Li-PO Balancer Ladegerät Eigenschaften

- lädt 3 - 4 S Li-PO Akkus
- variabler Ladestrom von 0,3 bis 3,0 Ampere
- Einfache Ein- Knopf Bedienung
- Ladestatus LED
- Zellen Balancer Indicator
- Pieper zeigt Strom und Ladestatus
- 12 Volt Stromanschluß

Spezifikationen:

- Eingangsspannung 10 - 14,2 V DC
- Lädt 3 - 4 S Li-Po Akkus mit einer minimum Kapazität von 300mA bis 3A

4S 14.8V 3200mAh Li-Po Akkupack

Dieser Li-Po Akku ist mit einem Balancer Anschluß versehen, der zusammen mit dem mitgelieferteten Ladegerät für eine sichere Ladung sorgt.

Ablauf des Ladevorganges

1. Schließen Sie den 12 Volt Anschluß an eine 12 Volt Stromquelle an. Sie können auch dazu den Adapterstecker HBZ6513 nutzen. Ist das Ladegerät korrekt angeschlossen hören Sie nach ca. 3 Sekunden Verzögerung einen Piepton und die grüne LED wird leuchten.

2. Stellen Sie den Ladestrom passend zum Akku ein.

AKKUKAPAZITÄT	MAX LADESTROM
300–500mAh	300mAh
500–1000mAh	500mAh
1000–1500mAh	1.0A
1500–2000mAh	1.5A
2000-3000mAh	2.0A
3000mAh +	3.0A

Warnung: *Ein Ladestrom der höher als die Akkukapazität ist, kann zu Feuer führen.*

www.mr-modellbaushop.de

3. Wählen Sie die Zellenzahl aus die Sie laden wollen (3 oder 4 Zellen)

4. Stecken Sie den Balanceranschluß des Akkus in das Ladegerät. Der Balanceranschluß eines 3 S Akkus wird in den schmaleren Anschluß mit den vier Pins links an der Frontseite des Ladegerätes eingesteckt, ein 4S Akku wird rechts an dem breiterem Anschluß mit den 5 Pins angesteckt.
Ist der Akku korrekt angeschlossen, hören Sie bei Anschluß eines 3 S Akkus drei Pieptöne und bei Anschluss eine 4 S Akkus 4 Pieptöne.

5. Drücken Sie den Start Button um den Ladevorgang zu starten. Die rote Status LED blinkt und zeigt den Ladevorgang an. Verändern Sie während des Ladevorganges auf keinen Fall den Ladestrom!

Hinweis: Wenn bei dem Ladevorgang zu der roten LED auch die grüne LED blinkt wird damit der Balancervorgang angezeigt.

6. Ist der Akku vollständig geladen, hören Sie für drei Sekunden einen Piepton und die grüne LED leuchtet. Trennen Sie dann immer gleich den Akku vom Ladegerät. Eine Mißachtung dieser Anweisung kann zu Feuer führen.

Warnung: Die Verwendung von nicht geeigneteten Ladegeräten kann den Akku ernsthaft beschädigen oder Feuer zur Folge haben. Diese gilt auch wenn der Akku nach dem Laden an dem Ladegerät angeschlossen bleibt. Seien Sie bei dem Laden von Li-Po Akkus immer aufmerksam.

www.mr-modellbaushop.de

Einsetzen des Flugakkus

BNF BIND-N-FLY™

PNP PLUG-N-PLAY™

Setzen Sie den Flugakku wie abgebildet in das Flugzeug ein. Sichern Sie den Akku mit dem Klettband und schließen den Klettverschluß. Stellen Sie sicher, dass keine Kabel das Schließen der Kabinenhaube behindern.

Hinweis: *Schließen Sie nur den Flugakku an, wenn Sie bereits den Empfänger an den Sender gebunden haben (bei BNF Version) oder den Reglerstecker in den Gaskanal des Empfängers gesteckt haben (bei PNP Version)*

MR Modellbau Shop

www.mr-modellbaushop.de

Binden von Sender und Empfänger

BNF
BIND-N-FLY

Binden ist der Prozess der Programmierung des Empfängers mit dem GUID (Globally Unique Identifier) Signal des Senders. Zum einwandfreien Betrieb Ihres DSM2 Senders ist der Bindevorgang notwendig.

Die folgende Liste gibt Ihnen einen Überblick über die Sender und Module, die mit dem Empfänger der Habu gebunden werden können.

Spektrum DX5e	JR X9303 2.4
Spektrum DX6i	JR12x 2.4
Spektrum DX7 / DX7se	Alle DSM2 Sender Module

Die folgenden Schritte beschreiben den Bindevorgang:

- bitte lesen Sie in der Bedienungsanleitung Ihres Senders nach wie der Bindemode aktiviert wird.
- stellen Sie sicher, dass der Flugakku nicht angeschlossen ist und der Sender ausgeschaltet ist.
- stecken Sie den Bindestecker in den Batt/Bind Anschluß des Empfängers.
- schließen Sie den Flugakku am AR500 Empfänger an Regler an. Die LED am Empfänger fängt an zu blinken.
- nachdem der Empfänger blinkt, führen Sie bitte den Bindeprozess wie in Ihrem Sendermanual beschrieben durch.
- Ist der Bindevorgang korrekt ausgeführt, leuchtet nach 5 bis 10 Sekunden die LED dauerhaft. Sie haben nun den Sender und Empfänger gebunden und haben jetzt volle Kontrolle über die Funktionen.

Sollten bei dem Binden Probleme auftreten, wiederholen Sie bitte den Vorgang und wenden sich an Ihren Fachhändler oder das Service Team unter+ 49 (0)4121 461 99 66.

www.mr-modellbaushop.de

BNF
BIND-N-FLY

Sender-Spezifische Bindeanweisungen

DX5e:

A. Um die Habu mit der DX5e zu binden stecken Sie bitte den Bindestecker in den Batt / Bind Anschluß des Empfängers.

B. Schließen Sie den Akku am Empfänger an. Die LED am Empfänger beginnt zu blinken.

C. Bewegen Sie die Knüppel und Schalter in die gewünschen Failsafe Positionen (Gas Leerlauf und neutrale Ruder)

D. Ziehen und halten Sie den Trainer Schalter, während Sie den Sender einschalten. Lassen Sie den Trainer Schalter los, wenn auf der Vorderseite des Senders die LED blinkt.

E. Die LED auf dem Empfänger leuchtet dauernd Rot und das System wird sich nach wenigen Sekunden binden.

F. Entfernen Sie den Bindestecker und heben Ihn an einem sicheren Platz auf.

DX6i:

A. Wählen Sie einen neuen oder den für die Habu vorgesehenen Speicherplatz.

B. Stecken Sie den Bindestecker in den Batt / Bind Buchse des AR 500 Empfängers.

C. Schließen Sie den Akku am Empfänger an. Die LED am Empfänger beginnt zu blinken.

D. Bewegen Sie die Knüppel und Schalter in die gewünschen Failsafe Positionen (Gas Leerlauf und neutrale Ruder)

E. Ziehen und halten Sie den Trainer Schalter, während Sie den Sender einschalten. Lassen Sie den Trainer Schalter los, wenn auf dem Display des Senders das Wort BIND blinkt.

F. Die LED auf dem Empfänger leuchtet dauernd Rot und das System wird sich nach wenigen Sekunden binden.

G. Entfernen Sie den Bindestecker und heben Ihn an einem sicheren Platz auf.

DX7 (includes DX7se):

A. Wählen Sie einen neuen oder den für die Habu vorgesehenen Speicherplatz.

B. Stecken Sie den Bindestecker in den Batt / Bind Buchse des AR 500 Empfängers.

C. Schließen Sie den Akku am Empfänger an. Die LED am Empfänger beginnt zu blinken.

D. Bewegen Sie die Knüppel und Schalter in die gewünschen Failsafe Positionen (Gas Leerlauf und neutrale Ruder)

E. Drücken Sie den Bindeknopf auf der Rückseite des Senders und halten Sie Ihn gedrückt, während Sie den Sender einschalten. Der Knopf blinkt. Lassen Sie den Knopf nach 2 bis 3 Sekunden los.

F. Die LED auf dem Empfänger leuchtet dauernd Rot und das System wird sich nach wenigen Sekunden binden.

G. Entfernen Sie den Bindestecker und heben Ihn an einem sicheren Platz auf.

www.mr-modellbaushop.de

X9303:

A. Wählen Sie einen neuen oder den für die Habu vorgesehenen Speicherplatz.

B. Stecken Sie den Bindestecker in den Batt / Bind Buchse des AR 500 Empfängers.

C. Schließen Sie den Akku am Empfänger an. Die LED am Empfänger beginnt zu blinken.

D. Bewegen Sie die Knüppel und Schalter in die gewünschen Failsafe Positionen (Gas Leerlauf und neutrale Ruder)

E. Drücken Sie den Bindeknopf auf der Rückseite des Senders und halten Sie Ihn gedrückt, während Sie den Sender einschalten. Der Knopf blinkt. Lassen Sie den Knopf nach 2 bis 3 Sekunden los.

F. Die LED auf dem Empfänger leuchtet dauernd Rot und das System wird sich nach wenigen Sekunden binden.

G. Entfernen Sie den Bindestecker und heben Ihn an einem sicheren Platz auf.

12X:

A. Wählen Sie einen neuen oder den für die Habu vorgesehenen Speicherplatz.

B. Stecken Sie den Bindestecker in den Batt / Bind Buchse des AR 500 Empfängers.

C. Schließen Sie den Akku am Empfänger an. Die LED am Empfänger beginnt zu blinken.

D. Bewegen Sie die Knüppel und Schalter in die gewünschen Failsafe Positionen (Gas Leerlauf und neutrale Ruder)

E. Drücken Sie den Bindeknopf auf der Rückseite des Senders und halten Sie Ihn gedrückt, während Sie den Sender einschalten. Der Knopf blinkt. Lassen Sie den Knopf nach 2 bis 3 Sekunden los.

F. Die LED auf dem Empfänger leuchtet dauernd Rot und das System wird sich nach wenigen Sekunden binden.

G. Entfernen Sie den Bindestecker und heben Ihn an einem sicheren Platz auf.

Sender Kontroll Identifikation

Hinweis: *Schalten Sie bitte immer vor jedem Flug erst den Sender und dann de Empfänger ein. Trennen Sie nach jedem Flug erst den Flugakku vom Empfänger /Regler und schalten danach den Sender aus.*

Zusätzliche Bindeinformationen

Stellen Sie vor jedem Flug sicher, dass zuerst der Sender eingeschaltet ist und warten fünf Sekunden bis Sie den Flugakku anschließen. In dieser Zeit scant der Sender und sichert zwei freie Frequenzen. Sollte der Flugakku zu schnell angeschlossen werden, kann es sein, dass diese Verbindung nicht zustande kommt. Für diesen Fall lassen Sie einfach den Sender eingeschaltet und verbinden den Flugakku erneut.

Hinweis: Falls Sie einen Futaba Sender verwenden, kann es notwendig sein den Gaskanal zu reversieren.

Hinweis: Wenn Sie einen Spektrum Sender verwenden, ist es notwendig die Querruderfunktion zu reversieren. Bitte sehen Sie dazu auch im Kapitel Funktionskontrolle auf den Seiten 25 - 26 nach, unabhängig davon welchen Sender sie verwenden.

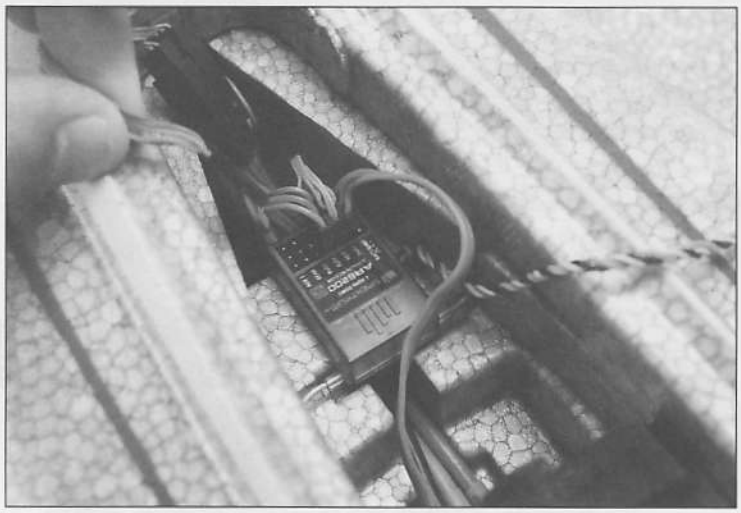
www.mr-modellbaushop.de

Einbau des Empfängers

PNP PLUG-N-PLAY

1. Bauen Sie abgebildet einen Empfänger mit voller Reichweite ein und sichern ihn mit Klettband oder doppelseitigen Klebeband.

2. Stecken Sie die Servostecker in die dafür bestimten Buchsen am Empfänger. Das Y-Kabel wird in die Querruderbuchse angeschlossen und der Stecker des Regler in die Throttle/Gas Buchse.



Auswahl des Antriebsakkus

Für den Antrieb des Habu empfehlen wir den E-flite 3200mAh 30C 4S Li-Po Akku (EFLB3200) oder den Thunderpower 3300mAh 30C 4S LiPo Akku THP33004SP30.

Sollten Sie einen anderen als die genannten Akkus verwenden, müssen diese in der Lage sein 60A Strom kontinuierlich zu liefern. Ebenfalls sollten Sie nahezu die gleichen Maße und Kapazität haben, um das Flugverhalten und den Schwerpunkt nicht negativ zu beeinflussen.

www.mr-modellbaushop.de

BNF
BIND-N-FLY

PNP
PLUG-N-PLAY

Zusammenbau des Modells

MR Modellbau Shop

www.mr-modellbaushop.de

Montage der Flächen

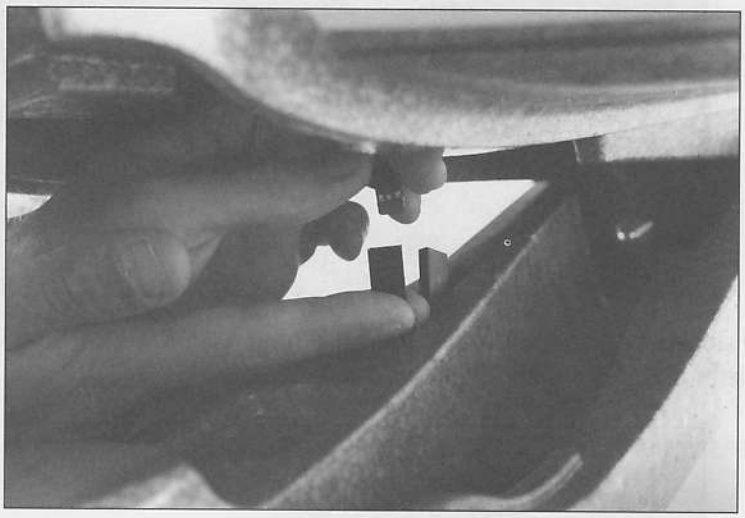
BNF BIND-N-FLY

PNP PLUG-N-PLAY

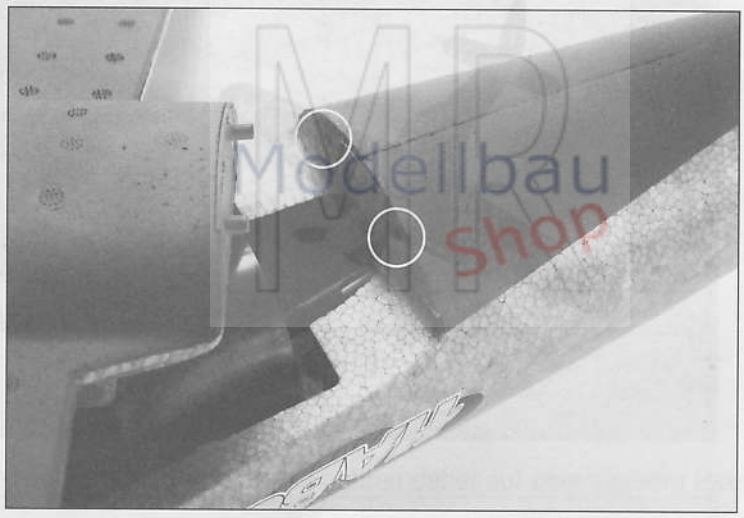
1. Entnehmen Sie bitte der Packung die Flächenbefestigungsschraube.

2. Drehen Sie den Rumpf und Fläche um, dass Sie auf die Innenseite schauen.

3. Verbinden Sie die Servokabel der Querruder mit den Buchsen des Y-Kabel.
   Bitte achten Sie dabei auf die richtige Polarität. Führen Sie das Y-Kabel in die Rumpföffnung.



4. Setzen Sie die Fläche mit den beiden Führungsstifte vorsichtig in die Öffnung am Rumpf.



www.mr-modellbaushop.de

BNF
BIND-N-FLY

PNP
PLUG-N-PLAY

5. Setzen Sie die Fläche ganz auf und achten darauf, dass kein Servokabel zwischen Rumpf und Fläche eingeklemmt ist. Schrauben Sie dann die Fläche mit der Befestigungsschraube fest.

6. Ziehen Sie die Flächenschraube vorsichtig an. Stellen Sie sicher, dass keine Öffnung zwischen Rumpf und Fläche verbleibt und das keine Kabel eingeklemmt sind.

MR Modellbau Shop

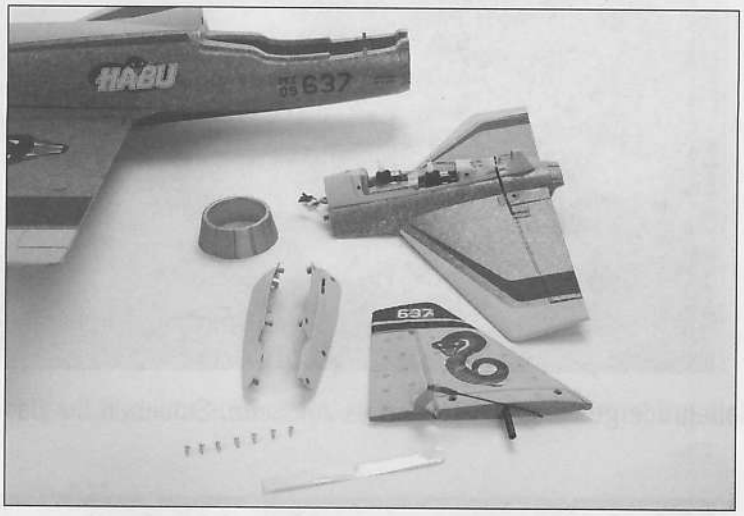
www.mr-modellbaushop.de

Montage des Leitwerkes

BNF BIND-N-FLY

PNP PLUG-N-PLAY

1. Bitte entnehmen Sie folgenden Teile: das Höhenleitwerk, Seitenleitwerk, die zwei Seitenleitwerksabdeckungen, 7 größere selbst schneidene Schrauben, der Heckkonus und Tape zur Sicherung des Heckkonus.



2. Stecken Sie die Servostecker des Seiten- und Höhenruders in die dafür vorgesehenden Buchsen im Rumpf. Verbinden Sie das Höhenrudergestänge mit den Ruderhörnern

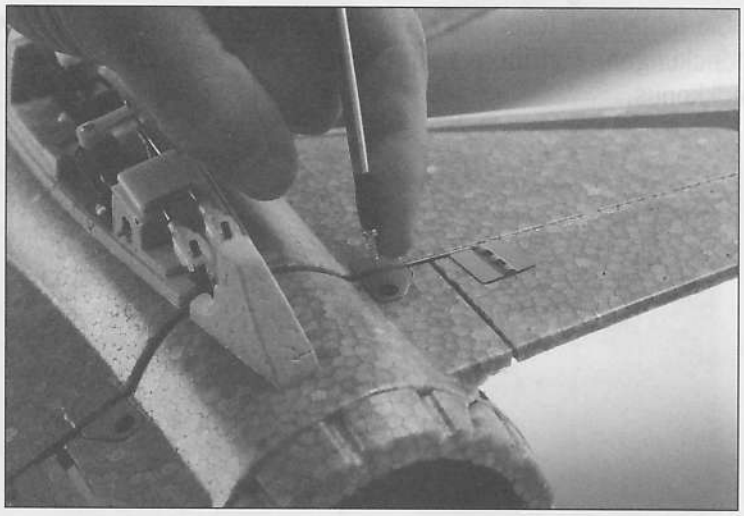
3. Stecken Sie das Leitwerk auf den Rumpf und achten dabei auf eine saubere Passung.

www.mr-modellbaushop.de

BNF
BIND-N-FLY

PNP
PLUG-N-PLAY

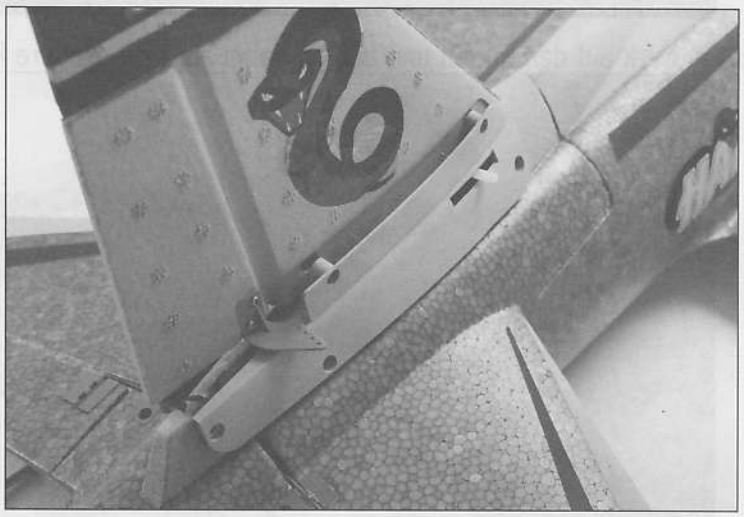
4. Schrauben Sie das Höhenruder mit zwei Schrauben am Rumpf fest.



5. Lösen Sie das Seitenrudergestänge und legen es zur Seite. Schieben Sie das Seitenruder auf das Höhenruder.

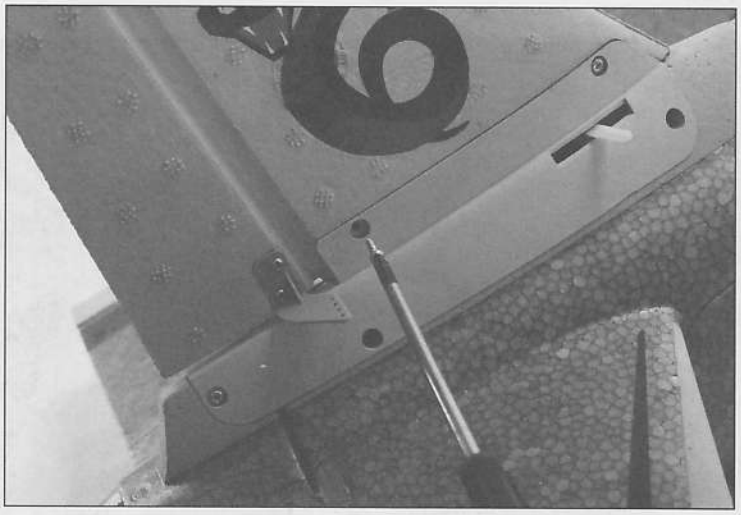
Modellbau Shop

6. Stecken Sie die beiden Seitenleitwerksabdeckungen auf jeweils eine Seite des Ruders und achten dabei auf die Passung der Schraubenöffnungen.



www.mr-modellbaushop.de

7. *Schrauben Sie Seitenleitwerksabdeckung mit fünf Schrauben fest.*



8. Setzen Sie das Steuergestänge am äußersten Loch des Servoarmes und am äußersten Loch des Ruderhorns ein

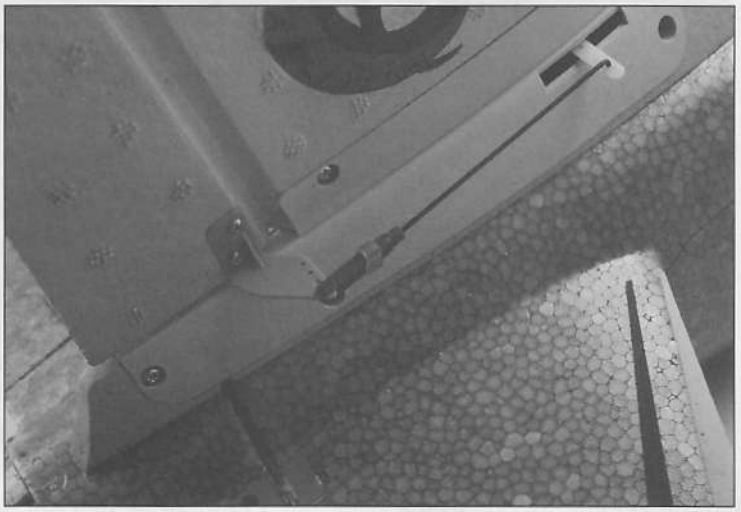
MR Modellbau Shop

www.mr-modellbaushop.de

BNF
BIND-N-FLY

PNP
PLUG-N-PLAY

9. Schalten Sie den Sender und Empfänger ein und drehen Sie den Gabelkopf so rein oder raus, dass das Ruder zentriert ist.

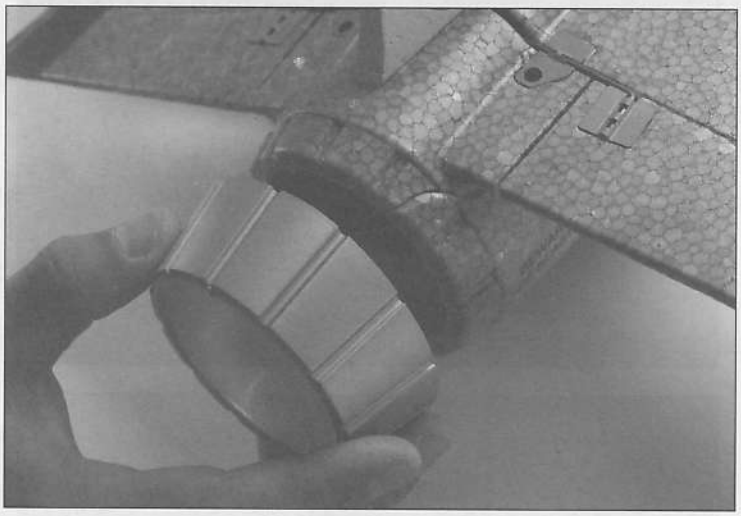


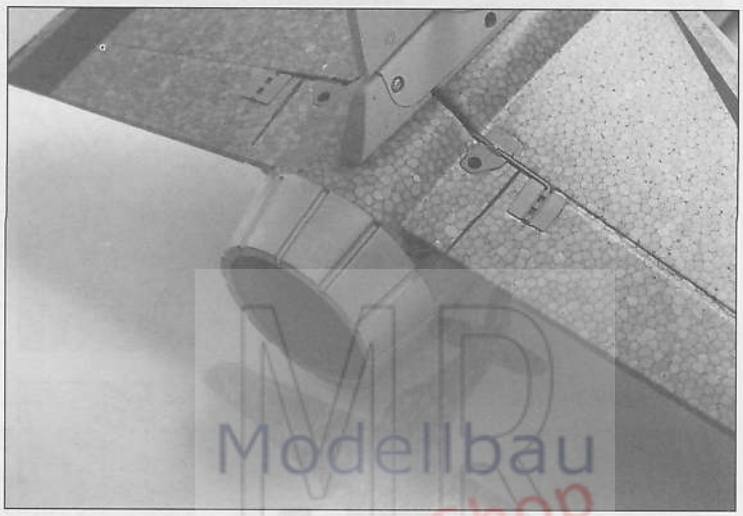
10. Sobald das Ruder zentriert ist, schieben Sie den Silikonring über den Gabelkopf, dass er sich nicht im Flug öffnen kann.

MR Modellbau Shop

www.mr-modellbaushop.de

11. Schieben Sie den Heckkonus auf. Drücken Sie ihn vorsichtig an, bis er die abgebildete Postion erreicht hat. Sichern Sie den Konus dann wie abgebildet mit vier Streifen Tape (Tesa o.ä)



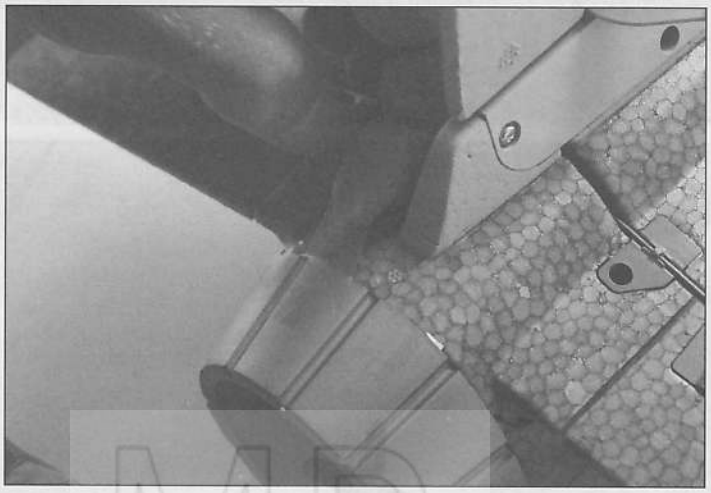


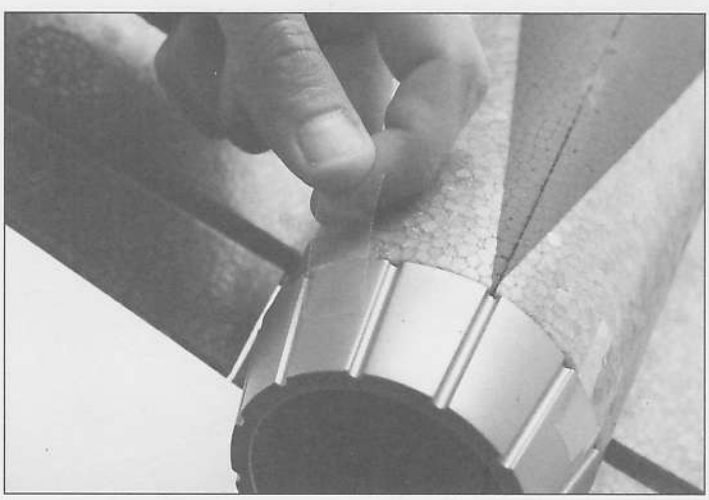
MR Modellbau Shop

www.mr-modellbaushop.de

BNF
BIND-N-FLY

PNP
PLUG-N-PLAY





MR Modellbau Shop

www.mr-modellbaushop.de

Die Habu ist so entwickelt worden, dass Sie die Möglichkeit haben, dass Modell mit oder ohne Fahrwerk zu fliegen. Wenn Sie High Speed Flüge und Figuren mit äußerster Präzision bevorzugen, empfehlen wir Ihnen ohne Fahrwerk zu fliegen. Sie haben dann ein sehr schnelles und geschmeidiges Flugzeug mit sehr geringen Luftwiderstand.

BNF BIND-N-FLY

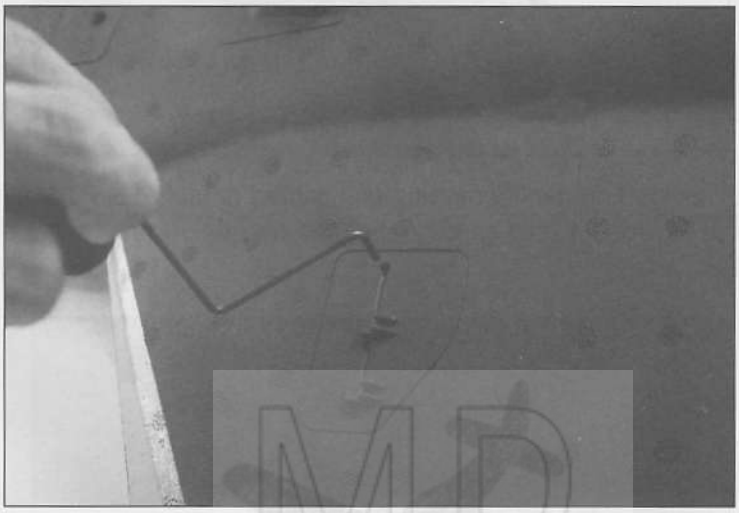
Mögen Sie Rollstarts, Touch an Go´s und Scale Landungen mit "Nose High" werden Sie Freude haben, die Habu mit montierten Fahrwerk zu fliegen. Sie können das Fahrwerk jederzeit auch später wieder an oder abmonieren.

PNP PLUG-N-PLAY

Folgen Sie den untenstehenden Anweisungen zur Montage des Fahrwerk oder gehen sie einen Schritt weiter zur Montage ohne Fahrwerk.

Montage des Fahrwerks

1. Stecken Sie den Fahrwerksdraht in die Öffnung der Fläche und achten dabei darauf, dass die Räder dabei nach außen zeigen.



MR Modellbau Shop

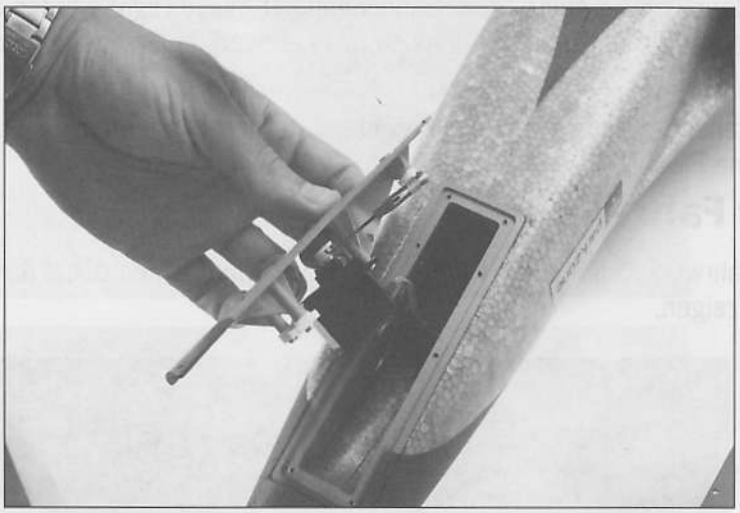
www.mr-modellbaushop.de

BNF
BIND-N-FLY

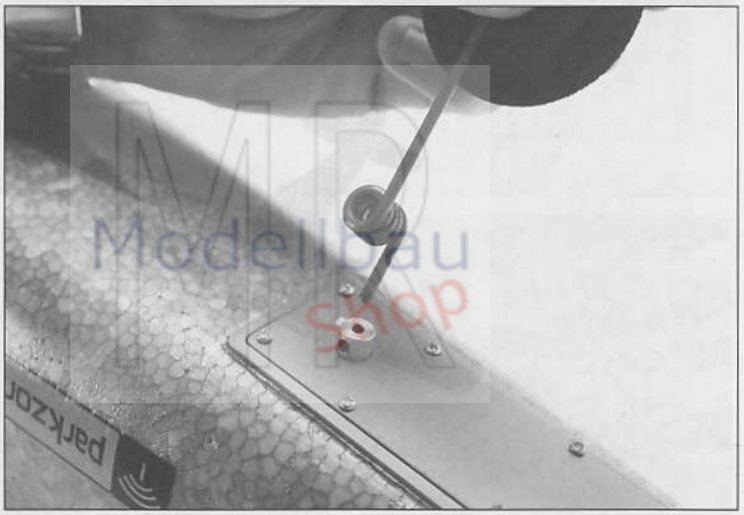
PNP
PLUG-N-PLAY

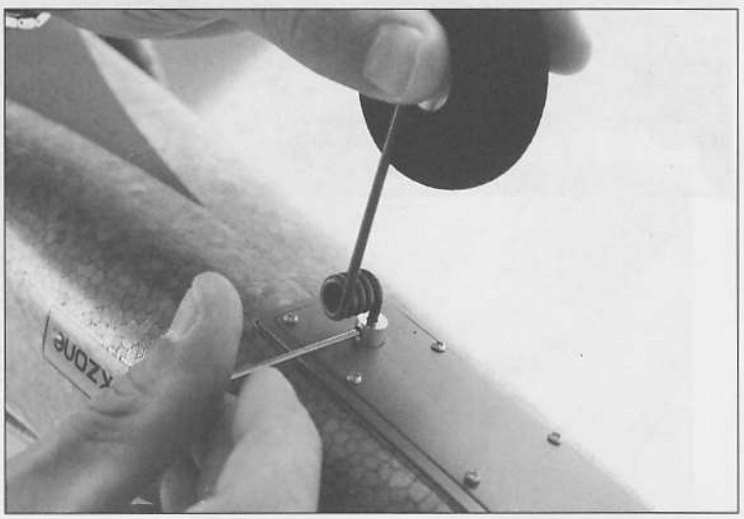
2. Wählen Sie die Bugfahrwerkabdeckung mit montierten Servo und Bugradsteuerung. Stecken Sie den Servostecker in die Buchse im Rumpf und schließen die Bugfahrwerksabdeckung mit den acht selbst schneidenen Schrauben.

Hinweis: *Achten Sie bitte darauf, dass der Lufteinlass nach vorne zeigt.*



3. Setzen Sie das Bugfahrwerk in den Klemmring und achten darauf, dass die abgeflachte Seite des Fahrwerksdrahtes zur Schraubenseite zeigt. Ziehen Sie die Inbusschraube mit dem mitgelieferten Inbusschlüssel fest.





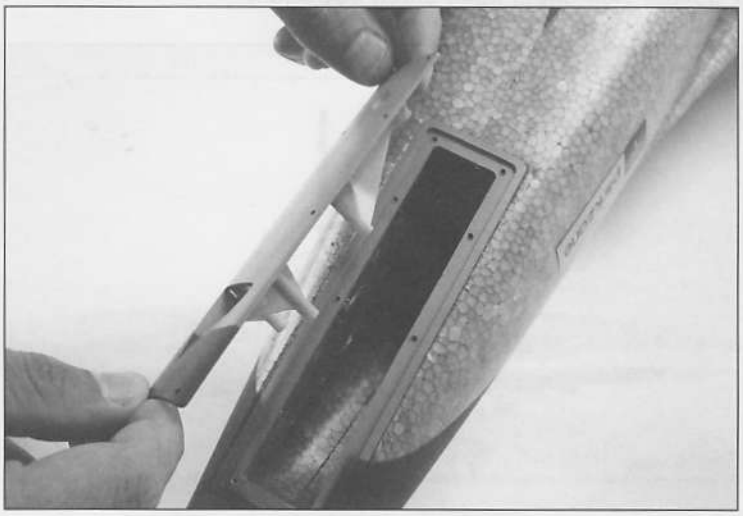
www.mr-modellbaushop.de

Montage ohne Fahrwerk

BNF BIND-N-FLY

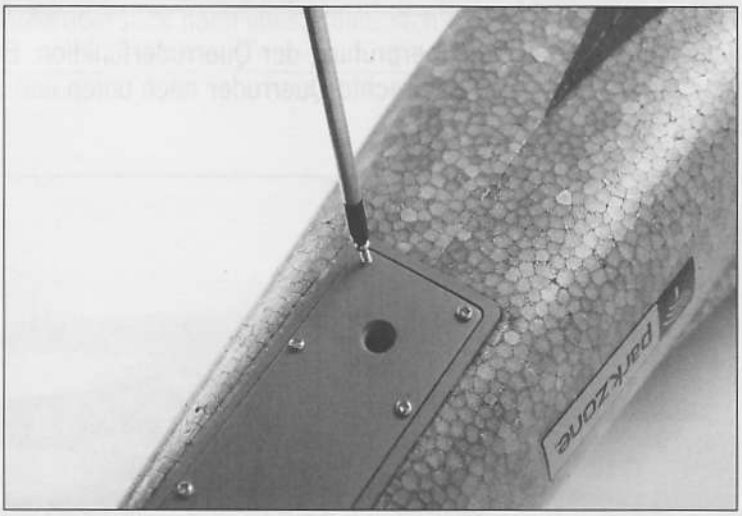
PNP PLUG-N-PLAY

1. Setzen Sie die Fahrwerksabdeckung ohne Servo und Bugradöffnung in den Rumpf ein.



2. Stellen Sie sicher, dass der Lufteinlass nach vorne zeigt.

3. Schrauben Sie die Platte mit acht selbst schneidenen Schrauben fest.



Hinweis: *Im Lieferumfang sind zwei Kufen enthalten die den Rumpf bei Landungen ohne Fahrwerk schützen. Placieren Sie die ersten Kufe hinter der Bugfahrwerksabdeckung, und die zweite vor dem Heckauslass.*

www.mr-modellbaushop.de

BNF
BIND-N-FLY

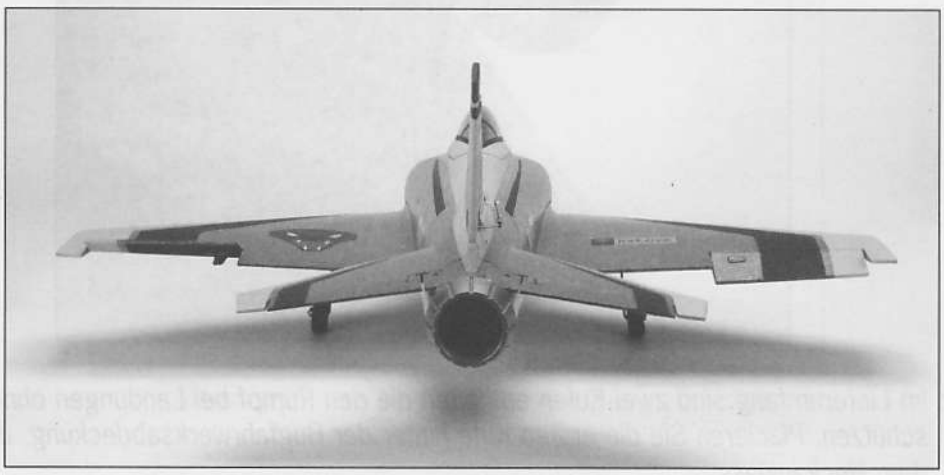
PNP
PLUG-N-PLAY

Test der Steuerung

1. Zum Überprüfen der Höhenruderfunktion bewegen Sie den Höhenruderstick am Sender nach vorne. Die Höhenruder sollten sich dabei nach unten bewegen.

2. Bewegen Sie den Höhenruderstick am Sender nach hinten. Die Höhenruder sollten sich dabei nach oben bewegen.

3. Bewegen Sie den Querruderstick zur Überprüfung der Querruderfunktion. Bewegen Sie den Querruderstick nach links, sollte sich das rechte Querruder nach unten und das linke Querruder nach oben bewegen.



www.mr-modellbaushop.de

BNF
BIND-N-FLY

PNP
PLUG-N-PLAY

Fliegen der Habu

Suchen Sie sich bitte immer eine weite offene Fläche um Ihren Habu zu fliegen. Idealerweise ist dieses ein Modellflugplatz. Bitte fliegen Sie nicht in der Nähe von Häusern, Bäumen, oder Stromleitungen. Fliegen Sie nicht in der Nähe von Menschen, in belebten Parks, auf Schulhöfen oder Fußballfeldern. Bitte befolgen Sie immer lokalen Vorschriften. Wir empfehlen die Habu nur bei leichten Wind zu fliegen.

Bestimmen des Schwerpunktes (CG)

Der Schwerpunkt des Modells befindet sich 102mm (+ / - 6,4mm) von der Tragflächenvorderkante nach hinten.

Die Ruderausschläge

Hinweis: *Die Ruderausschläge sind am weitesten Punkt gemessen. Die Dual Einstellungen sind 100% für große Ausschläge und 70% für kleine Ausschläge bei 100% Servoweg (ATV)*

	Große Ausschläge	Kleine Ausschläge
Querruder:	19mm	13mm
Höhenruder:	16mm	13mm
Seitenruder:	25mm	19mm

Reichweitest der Fernsteueranlage

Nachdem Sie die Montage des Modells durchgeführt haben, ist es wichtig einen Reichweitentest durchzuführen. Folgen Sie bitte hierzu den Anweisungen aus der Bedienungsanleitung Ihrer Fernsteuerung.

Hinweis: *Haben Sie alle Einstellungen durchgeführt, ist es wichtig das Modell neu zu binden damit alle Änderungen übernommen und gespeichert werden.*

Vor jedem Flug

- Stellen Sie sicher, dass die Habu immer richtig getrimmt ist.
- Stellen Sie sicher, dass der Empfänger, Regler und Akku richtig befestigt und gesichert sind.
- Schalten Sie den Sender ein bevor Sie den Flugakku mit dem Regler verbinden.
- Legen Sie das Flugzeug auf dem Boden und entfernen Sie sich ca. 30 Meter. Sie sollten bei aktivierten Reichweitentest einer DSM2 Anlage volle Kontrolle über das Modell haben.
- Sollten Sie bei diesem Test keine volle Kontrolle über das Modell haben, fliegen Sie nicht und wenden Sie sich bitte an den technischen Service unter +49 (0)04121 461 99 66
- Stellen Sie immer sicher, dass alle Ruderfunktionen proportional zu den Steuereingaben am Sender arbeiten. Dieses gilt für die Querruder, Seitenruder, Höhenruder und den Gaskanal.
- Stellen Sie immer sicher dass Sie vor dem Flug voll geladene Akkus oder frische Batterien im Sender haben.
- Stellen Sie immer sicher, dass alle Umkehrschalter am Sender richtig geschaltet sind.
- Stellen Sie immer die Dual Rate Schalter so ein wie sie fliegen wollen. Wir empfehlen für die ersten Flüge kleine Ruderausschläge. Die Habu ist bei großen Ruderausschlägen sehr wendig und erfordert dabei einen erfahrenen Piloten.
- Entnehmen Sie nach dem Flug immer den Akku aus dem Flugzeug. Lagern Sie den Akku nicht im Flugzeug, auch nicht auf dem Weg zum Flugplatz.

www.mr-modellbaushop.de

BNF
BIND-N-FLY

PNP
PLUG-N-PLAY

Tipps für das Fliegen des Habu

Setzen Sie vor dem Flug den Timer auf 3 Minuten und 30 Sekunden. Die Habu fliegt bei Vollgas ca. 4 Minuten, so haben Sie falls notwendig Zeit für einen weiteren Landeanflug. Sie können die Flugzeit erheblich verlängern, wenn Sie nicht nur Vollgas fliegen und dann nach Ihren Erfahrungen oder Flugstil den Timer einstellen.

Bodenstart

Vermeiden Sie bei dem Rollen zur Startposition scharfe Kurven, da das Flugzeug sonst kippen könnte. An der Startposition angekommen starten Sie den Timer. Halten Sie den das Höhenruder zur Hälfte gezogen um die Nase des Flugzeuges leicht zu machen. Erhöhen sie das Gas und halten das Flugzeug auf der Spur. Lassen Sie dann etwas Höhenruder nach, (1/2 bis 1/4) das Flugzeug wird bei erreichen der Abhebegeschwindigkeit abheben.

Handstart

Für die ersten Handstarts ist es ratsam für diesen Startmethode einen Helfer zu haben. Halten Sie das Flugzeug hinter der Fläche mit der Wurfhand und stützen es mit der anderen Hand an der Nase. Geben Sie Vollgas und werfen das Modell kraftvoll mit der Nase ca 5 - 10° aufwärts direkt gegen den Wind. Werfen Sie es nicht nach unten.

Fliegen

Die Habu ist ein perfekter Sportjet und ermöglicht viele Kunstflugmanöver. Der Geschwindigkeitsbereich des Flugzeuges ist sehr groß. Von tiefen Überflügen mit Vollgas bis zu langsamen Rollen, Snap Rolls, Spins oder Messerflug die Habu macht es möglich.

Sollte die Habu Ihr erstes Impeller Flugzeug sein bedenken Sie bitte, dass bei dem Langsamflug die Tragflächen nicht vom Propeller angeblasen werden und das Flugzeug dann auf Rudereingaben etwas indirekter reagiert. Die Habu ist einfach zu zu fliegen, sie sollten aber auf Grund der hohen möglichen Geschwindigkeit Ihren Flugweg planen um Hindernissen auszuweichen.

Landen

Die Habu ist sehr einfach zu landen und verwöhnt den Piloten mit sehr schönen Scale Touch Downs. Fliegen Sie die Landebahn mit 1/4 bis 1/8 Gas an. Regulieren Sie mit dem Gas die Flughöhe und mit dem Höhenruder den Anstellwinkel. Haben Sie Ihren Gleitpfad eingestellt, fliegen Sie bitte den Landeanflug bis zu einer Höhe von 30cm über der Landebahn. Reduzieren Sie dann das Gas und landen das Flugzeug auf den beiden Hauptfahrwerken .Reduzieren Sie den Höhenruderausschlag und setzen Sie auch das vordere Fahrwerk auf. Sie können auch das vordere Fahrwerk zum Abremsen in der Luft halten. Bitte beachten Sie jedoch dabei, dass das Flugzeug bei hoher Geschwindigkeit oder stärkeren Gegenwind wieder abheben kann. Bitte vermeiden Sie bei dem Rollen scharfe Kurven, da die Habu sonst kippen kann.

"Bauchlandung"

Wenn Sie ohne Fahwerk auf dem Bauch landen fliegen Sie bitte in der gleichen Art wie mit Fahrwerk an. Fangen Sie das Flugzeug in einer Höhe von 30 cm ab und halten die Nase oben bis das Heck den Boden berührt. Halten Sie dabei die Flügel waagerecht um ein drehen oder hängenbleiben des Flugzeuges zu vermeiden.

Reparaturen

Dank der Z-Schaum Konstruktion sind Reparaturen einfach mit Heißkleber, Sekundenkleber, Expoy etc. auszuführen. Da die Habu ein Tiefdecker ist kann es passieren, dass bei Landungen ein Servohorn beschädigt wird. Ersatzservos und Ersatzfahrwerke sind separat erhältlich. Sehen Sie bitte dazu in der Ersatzteilliste nach.

www.mr-modellbaushop.de

Ersatzteile

Halten Sie Ihre Parkzone Habu Flugbereit. Ersatzteile sind über Ihren Fachhändler oder über den Service erhältlich. Bitte wenden Sie sich zuerst an den Fachhändler. Unterstützen Sie ihn, wird er immer für Sie da sein wenn Sie ihn brauchen.

Artikel-Nr.	Bezeichnung
PKZ1062	Parkzone Habu Servo Getriebe Set (Für SV80 Servo)
PKZ1064	Parkzone Habu Servo Metall Getriebe Set (Für DSV130 Servo)
PKZ1090	Parkzone Habu DSV130 Digital Servo (Metall Getriebe) (Seiten-, Höhenruder, Bugfahrwerk)
PKZ1081	Parkzone Habu SV80 Servo, langes Anschlußkabel (Querruder)
PKZ7002	Parkzone Habu Dekorbogen
PKZ7006	Parkzone Habu Hauptfahrwerk
PKZ7007	Parkzone Habu Bugfahrwerk
PKZ7008	Parkzone Habu Kleinteileset Bugfahrwerk
PKZ7010	Parkzone Habu Querruder Servoabdeckungen mit Schrauben
PKZ7011	Parkzone Habu Heckauslasskonus
PKZ7012	Parkzone Habu Servoarm Set
PKZ7013	Parkzone Habu Kabinenhaube und Pilot
PKZ7014	Parkzone Habu Halter Hauptfahrwerk
PKZ7015	Parkzone Habu Abdeckung Kühlöffnung
PKZ7020	Parkzone Habu Tragfläche, lackiert
PKZ7021	Parkzone Habu Seitenleitwerksträger mit Schrauben
PKZ7022	Parkzone Habu Seitenleitwerk
PKZ7023	Parkzone Habu Gestänge Set mit Gabelkopf
PKZ7024	Parkzone Habu Höhenleitwerk
PKZ7025	Parkzone Habu Landekufen (2)
PKZ7040	Parkzone Habu 3-4S DC Li-Po Ladegerät mit integr. Balancer (in BNF enthalten)
PKZ7067	Parkzone Habu Rumpfteil (ohne Inhalt)
EFLA1060	E-flite 60-Amp Pro Switch-Mode BEC Brushless Regler
EFLB32004S30	E-flite 3200mAh 4S 14.8V 30C Li-Po Akku mit EC3 Stecksystem (in BNF enthalten)
EFLDF15	E-flite Delta-V 15 69mm Impellereinheit (ohne Motor)
EFLDF151	E-flite Rotor, 5-Blatt: Delta-V 15
EFLM3215DF	E-flite BL15 Impellermotor, 3200Kv
SPMAR500	Spektrum AR500 DSM2 5-Kanal Sport Empfänger (in BNF enthalten)

www.mr-modellbaushop.de

Optionale Zubehörteile

Artikel-Nr.	Bezeichnung
EFLA110	E-flite Power Meter
EFLA253	E-flite Innensechskantschlüssel, 1.5mm
EFLA258	E-flite Schraubendreher, #1 Phillips
EFLAEC301	E-flite EC3 Stecksystem, Stecker (2)
EFLAEC302	E-flite EC3 Stecksystem, Buchse (2)
EFLAEC303	E-flite EC3 Stecksystem, Stecker, Buchse
EFLC505	E-flite 1- to 5S Li-Po 12V Ladegerät mit integr. Balancer
SPMAR500	Spektrum AR500 DSM2 5-Kanal Sport Empfänger
SPMAR6200	Spektrum AR6200 DSM2 6-Kanal Empfänger
SPMR5500	Spektrum DX5e 5-Kanal Full Range Einzelsender
SPMR6600	Spektrum DX6i 6-Kanal Full Range Einzelsender
SPMR7700	Spektrum DX7 7-Kanal Full Range Einzelsender

MR Modellbau Shop

www.mr-modellbaushop.de

ALLGEMEINE HINWEISE

Ferngesteuerte Modelle bereiten viel Spaß. Aber durch ihre Leistungsfähigkeit bergen sie auch bestimmte Risiken in sich, wenn mit ihnen fahrlässig umgegangen wird.

Es ist unabdingbar, dass die Fernsteueranlage fachmännisch, korrekt und besonders sorgfältig installiert wird. Weiterhin sollten Sie sicher sein, dass Sie selbst über ausreichend Erfahrung verfügen, um das von Ihnen eingesetzte Modell zu jeder Zeit sicher und umsichtig zu betreiben und zwar unter allen Bedingungen und Umständen. Wenn Sie ein Neuling in diesem Sport sind und über die erforderliche Erfahrung nicht verfügen, suchen Sie nach Hilfestellungen von erfahrenen Piloten, Vereinen oder Ihrem Fachhändler.

Sicherheitshinweise

- Stellen Sie sicher, dass die Akkus für Ihren Sender und für den Empfänger immer ausreichend geladen sind.
- Behalten Sie die Zeit im Auge, die die Anlage insgesamt eingeschaltet ist, um zu verhindern, dass die Anlage durch Energiemangel im Betrieb ausfällt.
- Führen Sie vor dem ersten Einsatz immer einen Reichweitentest durch. Sollten Sie Ihr Modell an einem Tag wechseln, wiederholen Sie den Test. Besteht Zweifel an der Reichweite, nehmen Sie das Modell in keinem Fall in Betrieb.
- Prüfen Sie alle Steckverbindungen und Servos vor jedem einzelnen Einsatz.
- Betreiben Sie Ihr Modell nicht in der Nähe von Zuschauern, geparkten Fahrzeugen oder anderen Einrichtungen, die durch den Betrieb verletzt oder beschädigt werden könnten.
- Betreiben Sie Ihr Modell nicht in ungeeigneten Wettersituationen. Schlechte Sicht kann zur Desorientierung führen und einen Unfall verursachen.
- Zeigen Sie mit der Antenne nicht direkt auf Ihr Modell. Die Abstrahlung an der Antennenspitze ist hier am geringsten.
- Gehen Sie kein Risiko ein. Wenn immer Sie während des Betriebs des Modells ein ungewöhnliches Verhalten feststellen, stellen Sie sofort den Betrieb ein und gehen Sie dem Problem auf den Grund. Sicherheit geht immer vor.

GARANTIE UND ANWENDERINFORMATIONEN

WARNUNG

Ein ferngesteuertes Modell ist kein Spielzeug. Es kann, wenn es falsch eingesetzt wird, zu erheblichen Verletzungen bei Lebewesen und Beschädigungen an Sachgütern führen. Betreiben Sie Ihr RC-Modell nur auf freien Plätzen und beachten Sie alle Hinweise der Bedienungsanleitung des Modells wie auch der Fernsteuerung.

Alters Empfehlung: ab 14 Jahre. Das ist kein Spielzeug. Dieses Produkt ist nicht für den Gebrauch von Kindern ohne direkte Aufsicht durch ihre Eltern geeignet.

GARANTIEZEITRAUM

Exklusive Garantie – Horizon Hobby Inc (Horizon) garantiert, dass das gekaufte Produkt (Produkt) frei von Material- und Montagefehlern ist. Der Garantiezeitraum entspricht den gesetzlichen Bestimmung des Landes, in dem das Produkt erworben wurde. In Deutschland beträgt der Garantiezeitraum 6 Monate und der Gewährleistungszeitraum 18 Monate nach dem Garantiezeitraum.

GARANTIEEINSCHRÄNKUNGEN

(a) Die Garantie wird nur dem Erstkäufer (Käufer) gewährt und kann nicht übertragen werden. Der Anspruch des Käufers besteht in der Reparatur oder dem Tausch im Rahmen dieser Garantie. Die Garantie erstreckt sich ausschließlich auf Produkte, die bei einem autorisierten Horizon Händler erworben wurden. Verkäufe an dritte werden von dieser Garantie nicht gedeckt. Garantieansprüche werden nur angenommen, wenn ein gültiger Kaufnachweis erbracht wird. Horizon behält sich das Recht vor, diese Garantiebestimmungen ohne Ankündigung zu ändern oder zu modifizieren und widerruft dann bestehende Garantiebestimmungen.

(b) Horizon übernimmt keine Garantie für die Verkaufbarkeit des Produktes, die Fähigkeiten und die Fitness des Verbrauchers für einen bestimmten Einsatzzweck des Produktes. Der Käufer allein ist dafür verantwortlich, zu prüfen, ob das Produkt seinen Fähigkeiten und dem vorgesehenen Einsatzzweck entspricht.

(c) Ansprüche des Käufers – Es liegt ausschließlich im Ermessen von Horizon, ob das Produkt, bei dem ein Garantiefall festgestellt wurde, repariert oder ausgetauscht wird. Dies sind die exklusiven Ansprüche des Käufers, wenn ein Defekt festgestellt wird.

Horizon behält sich vor, alle eingesetzten Komponenten zu prüfen, die in den Garantiefall einbezogen werden können. Die Entscheidung zur Reparatur oder zum Austausch liegt nur bei Horizon. Die Garantie schließt kosmetische Defekte oder Defekte, hervorgerufen durch höhere Gewalt, falsche Behandlung des Produktes, falschen Einsatz des Produktes, kommerziellen Einsatz oder Modifikationen irgendwelcher Art aus.

www.mr-modellbaushop.de

Die Garantie schließt Schäden, die durch falschen Einbau, falsche Handhabung, Unfälle, Betrieb, Service oder Reparaturversuche, die nicht von Horizon verursacht wurden, aus. Rücksendungen durch den Käufer direkt an Horizon oder eine seiner Landesvertretungen bedürfen der schriftlichen Genehmigung von Horizon.

SCHADENSBESCHRÄNKUNG

Horizon ist nicht für direkte oder indirekte Folgeschäden, Einkommensausfälle oder kommerzielle Verluste, die in irgendeinem Zusammenhang mit dem Produkt stehen verantwortlich, unabhängig ab ein Anspruch im Zusammenhang mit einem Vertrag, der Garantie oder der Gewährleistung erhoben werden. Horizon wir darüber hinaus keine Ansprüche aus einem Garantiefall akzeptieren, die über den individuellen Wert des Produktes hinaus gehen. Horizon hat keinen Einfluss auf den Einbau, die Verwendung oder die Wartung des Produktes oder etwaiger Produktkombinationen, die vom Käufer gewählt werden. Horizon übernimmt keine Garantie und akzeptiert keine Ansprüche für in der Folge auftretende Verletzungen oder Beschädigungen. Mit der Verwendung und dem Einbau des Produktes akzeptiert der Käufer alle aufgeführten Garantiebestimmungen ohne Einschränkungen und Vorbehalte.
Wenn Sie als Käufer nicht bereit sind, diese Bestimmungen im Zusammenhang mit der Benutzung des Produktes zu akzeptieren, werden Sie gebeten, dass Produkt in unbenutztem Zustand in der Originalverpackung vollständig dem Verkäufer zurückzugeben.

SICHERHEITSHINWEISE

Dieses ist ein hochwertiges Hobby Produkt und kein Spielzeug. Es muss mit Vorsicht und Umsicht eingesetzt werden und erfordert einige mechanische wie auch mentale Fähigkeiten. Ein Versagen, das Produkt sicher und umsichtig zu betreiben, kann zu Verletzungen von Lebewesen und Sachbeschädigungen erheblichen Ausmaßes führen. Dieses Produkt ist nicht für den Gebrauch durch Kinder ohne die Aufsicht eines Erziehungsberechtigten vorgesehen. Die Anleitung enthält Sicherheitshinweise und –vorschriften sowie Hinweise für die Wartung und den Betrieb des Produktes. Es ist unabdingbar, diese Hinweise vor der ersten Inbetriebnahme zu lesen und zu verstehen. Nur so kann der falsche Umgang verhindert und Unfälle mit Verletzungen und Beschädigungen vermieden werden.

FRAGEN, HILFE UND REPARATUREN

Ihr lokaler Fachhändler und die Verkaufsstelle können eine Garantiebeurteilung ohne Rücksprache mit Horizon nicht durchführen. Dies gilt auch für Garantiereparaturen. Deshalb kontaktieren Sie in einem solchen Fall den Händler, der sich mit Horizon kurz schließen wird, um eine sachgerechte Entscheidung zu fällen, die Ihnen schnellst möglich hilft.

Sollten Sie Fragen haben oder weitergehende technische Hilfe brauchen, können Sie sich von Deutschland und Österreich an Horizon unter service@horizonhobby.de wenden oder das Servicetelefon +49 4121 4619966 anrufen. Wir werden alles tun, um Ihre Fragen kompetent zu beantworten.

WARTUNG UND REPARATUR

Muss Ihr Produkt gewartet oder repariert werden, wenden Sie sich entweder an Ihren Fachhändler oder direkt an Horizon. Packen Sie das Produkt sorgfältig ein. Beachten Sie, dass der Originalkarton in der Regel nicht ausreicht, um beim Versand nicht beschädigt zu werden. Verwenden Sie einen Paketdienstleister mit einer Tracking Funktion und Versicherung, da Horizon bis zur Annahme keine Verantwortung für den Versand des Produktes übernimmt.

Bitte legen Sie dem Produkt einen Kaufbeleg bei, sowie eine ausführliche Fehlerbeschreibung und eine Liste aller eingesendeten Einzelkomponenten. Weiterhin benötigen wir die vollständige Adresse, eine Telefonnummer für Rückfragen, sowie eine Email Adresse.

GARANTIE UND REPARATUREN

Garantieanfragen werden nur bearbeitet, wenn ein Originalkaufbeleg von einem autorisierten Fachhändler beiliegt, aus dem der Käufer und das Kaufdatum hervorgeht. Sollte sich ein Garantiefall bestätigen, wird das Produkt repariert oder ersetzt. Diese Entscheidung obliegt einzig Horizon.

KOSTENPFLICHTIGE REPARATUREN

Liegt eine kostenpflichtige Reparatur vor, erstellen wir einen Kostenvoranschlag, den wir Ihrem Händler übermitteln. Die Reparatur wird erst vorgenommen, wenn wir die Freigabe des Händlers erhalten. Der Preis für die Reparatur ist bei Ihrem Händler zu entrichten.

Bei kostenpflichtigen Reparaturen werden mindestens 30 Minuten Werkstattzeit und die Rückversandkosten in Rechnung gestellt.

Sollten wir nach 90 Tagen keine Einverständniserklärung zur Reparatur erhalten, behalten wir uns vor, das Produkt zu vernichten oder anderweitig zu verwerten.

www.mr-modellbaushop.de

Achtung: Kostenpflichtige Reparaturen nehmen wir nur für Elektronik und Motoren vor. Mechanische Reparaturen, besonders bei Hubschraubern und RC-Cars sind extrem aufwendig und müssen deshalb vom Käufer selbst vorgenommen werden.

Reparaturen und Garantieanfragen sind an folgende Adresse zu senden:

Horizon Hobby Deutschland GmbH

Hamburger Str. 10

25337 Elmshorn

Tel.: +49 4121 4619967

Mail: service@horizonhobby.de

SICHERHEIT UND WARNUNGEN

Als Anwender des Produktes sind Sie verantwortlich für den sicheren Betrieb aus dem eine Gefährdung für Leib und Leben sowie Sachgüter nicht hervorgehen soll.
Befolgen Sie sorgfältig alle Hinweise und Warnungen für dieses Produkt und für alle Komponenten und Produkte, die Sie im Zusammenhang mit diesem Produkt einsetzen.

Richtlinie für die Entsorgung von Elektro- und Elektronikalt- bzw. Schrottgeräten in der EU

Dieses Produkt muss getrennt entsorgt werden. Es ist bestehende Nutzerpflicht, Elektro- und Elektronikalt-bzw. Schrottgeräte an den dafür vorgesehenen Sammelstellen abzugeben. Eine getrennte Entsorgung und evtl. Wiederaufbereitung dieser Produkte trägt zum Umweltschutz und zum sparsamen Umgang mit natürlichen Ressourcen bei und kann zur Zukunft einer intakten Umwelt beitragen. Für weitere Informationen zur Abgabe Ihres Altgerätes wenden Sie sich bitte an den zuständigen Recyclinghof, die zuständige Gemeinde-/Stadtverwaltung oder an Ihren Händler.